



## **El Video Interactivo como nuevo universo en las aplicaciones de estudio en el sistema pedagógico**

**Ruben Enrique Reales Britto**

**Tutora:**

**Sasha Quintero Carbonell**

Universidad del Magdalena

Facultad de Humanidades

Programa de Cine y Audiovisuales

Santa Marta

2019

## Tabla de Contenido

|  |    |
|--|----|
| 1. Presentación.....                                 | 3  |
| 2. Objetivo General.....                             | 5  |
| 3. Objetivos Específicos.....                        | 5  |
| 4. Justificación.....                                | 6  |
| 5. Generalidades de la empresa.....                  | 8  |
| 6. Funciones del practicante en la organización..... | 9  |
| 7. Propuesta.....                                    | 10 |
| 8. Cronograma.....                                   | 12 |
| 9. Impactos esperados.....                           | 13 |
| 10. Resultados audiovisuales.....                    | 13 |
| 11. Conclusiones y Líneas futuras.....               | 18 |
| 12. Crítica del trabajo realizado.....               | 20 |
| 13. Bibliografía.....                                | 21 |
| 14. Anexos.....                                      | 21 |

## 1. PRESENTACIÓN

La idea de entrar al Centro de Tecnologías Educativas y Pedagógicas (CETEP) a realizar las prácticas profesionales me pareció muy interesante debido a que esta es una dependencia que busca fortalecer las capacidades, conocimientos y experiencias de los docentes y estudiantes de la Universidad del Magdalena mediante la apropiación efectiva de Tecnologías de la Información y la Comunicación(TIC), además vi una oportunidad en ello de expresar nuevas formas del lenguaje audiovisual a la vez que se me habría un mundo de posibilidades en el que se pueden generar nuevas propuestas para aportar en el tema de innovación pedagógica, viendo que hoy en día el recurso audiovisual se vuelve cada vez más fundamental a la hora de transmitir el conocimiento hacia las demás personas.

Teniendo claro esto, implementaría la metodología más adecuada para llevar a cabo cada uno de los proyectos que se presenten, teniendo en cuenta los procesos que hay en la dependencia, desenvolviéndose de la siguiente forma: como primera instancia se reúne el equipo de trabajo junto con los docentes para retroalimentar las ideas que estos quieran desarrollar, conociendo de antemano las viabilidades de cada proyecto, a partir de aquí cada docente realiza un guion el cual es revisado por el equipo del CETEP para debatir sobre cómo se va a desarrollar y hacerle las correcciones y sugerencias en caso de que las tenga, posteriormente se asignan roles dentro del equipo para desarrollarlo y obtener como resultado un producto final que satisfaga las necesidades propuestas. Dentro de este proceso metodológico se aplicarán una serie de estrategias que ayudarán a una mayor

fluidez en su desarrollo como lo son, la compenetración e interacción constante con el equipo de trabajo de CETEP y el uso de las herramientas web, dentro de las cuales se destacan los video tutoriales como medio de enriquecer conocimientos previos de procesos complejos, así también como referencias visuales y sonoras, entre otras.

Por otra parte, también es indispensable el hecho de crear una nueva propuesta para el sistema de innovación pedagógica en la dependencia del CETEP, en mi caso he considerado que dentro de los OVAS (objetos virtuales de aprendizaje) que utiliza la dependencia para facilitar otras herramientas de enseñanza a los docentes, se puedan implementar los Videos Interactivos, los cuales al ser una combinación entre la informática y el video y de las múltiples tareas que de ahí se desprenden, hacen que el espectador interactúe de lleno y por ende a nivel pedagógico llevan al alumno a que pase de ser un estudiante pasivo a activo, a la vez que hacen que el aprender se vuelva algo divertido para él.

Ante todo esto, podría esperar que los alcances y los resultados de los proyectos vayan más allá de lo esperado, superando así las expectativas propuestas, entregando todo acorde al cronograma de actividades, pudiendo así que tanto los docentes como el equipo de trabajo que hagan parte de este proceso sientan que al final fue satisfactorio y que los procesos de innovación pedagógica cumplieron su respectiva función.

## **2. OBJETIVO GENERAL:**

Hacer parte del equipo de CETEP cumpliendo las necesidades fundamentales de la entidad, aportando desde mi sello personal artístico en el desarrollo de piezas audiovisuales, así también como en el progreso de los proyectos y acompañamientos a llevar a cabo.

## **3. OBJETIVOS ESPECÍFICOS:**

- Realizar la preproducción, producción y post producción de los Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVAS).
- Apoyar en la realización de productos audiovisuales para las distintas dependencias y facultades de la Universidad del Magdalena.
- Aprender nuevos lenguajes de interacción en el uso de las TIC'S para así enriquecer mis conocimientos en el mundo audiovisual.
- Crear sinergia con el resto del equipo de trabajo para que los intereses tanto propios como del proyecto obtengan el resultado previsto.
- Fortalecer las ideas ejecutadas en los proyectos en el tema de innovación pedagógica para aplicarlas en los videos interactivos dentro de la entidad.
- Participar en todas las actividades organizadas por el CETEP.

#### **4. JUSTIFICACIÓN**

Al entrar a realizar las prácticas en la dependencia del CETEP y conocer de antemano los proyectos que allí se realizaban me di cuenta de lo importante que era, y de cómo podía aprender y enriquecer mis conocimientos sobre algunas cosas las cuales hoy en día desconocía dentro de mi carrera profesional. Y es que, en resumidas cuentas, por medio de las Objetos virtuales de aprendizaje -OVAS- que gira en torno al Diplomado en Innovación Educativa con TIC realizado por el CETEP, vi cómo se pueden diseñar y proponer enfoques atractivos y novedosos en el que se apliquen estrategias educativas innovadoras para brindar a los docentes una experiencia diferente y enriquecida que los motive a incorporar en sus asignaturas metodologías de enseñanza usando las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Dejándonos así ante un panorama en el que ya no se emplee solo el prototipo de clase magistral en las aulas que muchas veces se torna monótono, sino que además los estudiantes y docentes entran a otra etapa de interacción en la que transforman el aprendizaje en algo más llamativo y en el que por supuesto se aprovechan al máximo el uso de las TICs, las cuales hoy en día son el puente que usan muchos medios de comunicación para expresarse.

Es por ello que a partir de ahí me sentí interesado en la idea de incorporar una nueva propuesta que la dependencia podría utilizar y que hoy en día se encuentra en pleno auge en el mundo de las TICs: los Videos Interactivos, los cuales son una fusión entre la informática y el video, y por ende tienen mayor repercusión que un video tradicional a la hora de escoger un tema de estudio debido al espectro tan amplio que tienen dichas

tecnologías de ser aplicadas a la hora de realizarlos. Como ejemplo de esto, al Video Interactivo se le pueden agregar quizzes, menús desplegables, contenido gamificado, controlar una situación que esté ocurriendo en la narración, entre otras cosas, permitiéndole al estudiante tener una interacción más profunda y de estar más conectado con su objeto de estudio. Llevándolo a su vez, -y es en gran medida a esta conexión- a que pueda recordar todo lo estudiado más fácilmente.

En este orden de ideas, damos un paso más allá y nos movemos a la velocidad en la que el mundo se mueve hoy en día, sobrecogiéndonos al futuro el cual es ahora.

## **5. GENERALIDADES DE LA EMPRESA:**

El Centro de Tecnologías Educativas y Pedagógicas (CETEP), es una unidad adscrita a la Vicerrectoría Académica encargada de la planeación, apoyo y desarrollo estratégico de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en los programas académicos a partir de sus necesidades. Así mismo, asesora en el estudio, análisis y determinación de los componentes informáticos y telemáticos asociados a los procesos misionales y de apoyo desarrollados en la Universidad del Magdalena.

Según lo estipulado por el Acuerdo Superior N° 017 de 2011, son funciones del CETEP:

- Planear y diseñar el desarrollo estratégico de las tecnologías de la información y la comunicación en los programas académicos de la Universidad, a partir de las necesidades de facultades, escuelas y programas sobre el uso de ambientes virtuales de aprendizaje.
- Desarrollar los recursos de las tecnologías de la información y la comunicación, con el fin de brindar servicios de entrenamiento y capacitación tecnológica en modelos de educación presencial y virtual para todos los miembros de la comunidad universitaria.
- Estudiar, analizar y determinar las tecnologías de la información y la comunicación que deben ser implementadas por la Universidad para apoyar la docencia, como eje central del proceso formativo y de interacción entre los docentes y los estudiantes.



- Administrar y promover el uso de las tecnologías de la información y la comunicación por parte de todos los docentes y funcionarios de la Universidad y, apoyar el conocimiento de las tecnologías y los lenguajes técnicos.<sup>1</sup>

El equipo de trabajo del CETEP está conformado por 10 personas dentro de las cuales circulan practicantes, contratistas y docentes. Es por medio de este equipo que se realizan los principales recursos digitales de aprendizaje como lo son las OVAS, y dentro de ellos, el sistema “Kahoot!”, videos y animaciones, blogs e infografías.

## **6. FUNCIONES DEL PRACTICANTE EN LA ORGANIZACIÓN:**

Dentro de las funciones que me fueron otorgadas en la dependencia del CETEP, conllevó en su mayoría en realizar la preproducción, producción y postproducción de los Objetos Virtuales de Aprendizaje los cuales sirven de apoyo para que el sistema de enseñanza de los docentes sea más didáctico. Sin embargo, para la mayor parte de los Ovas me enfoqué en la postproducción de estos, diseñando los Motion Graphics y animaciones 2d y 3d.

Por otra parte, también fui designado para apoyar en la realización de productos audiovisuales para las distintas dependencias como la Biblioteca Germán Bula Meyer, Dirección de desarrollo estudiantil y facultades de la Universidad del Magdalena como la

---

<sup>1</sup> "Tacticas CETEP - Unimagdalena (s.f.)- ¿Qué es el CETEP?." <http://cetep.unimagdalena.edu.co/index.php/cetep/que-es-el-cetep>. Consultada el 5 de diciembre de 2018.

Facultad de humanidades y asimismo participar en todas las actividades organizadas por el CETEP.

## **7. PROPUESTA:**

Hoy en día el medio audiovisual es una de las herramientas más utilizadas para llevar un mensaje directamente a las personas. Si bien es cierto, vemos como cada vez más este recurso es usado en las redes sociales y como las personas lo consumen de una manera más fervorosa. De igual forma, esto aplica para el sector educativo, en donde las personas están optando muchas veces por buscar el recurso audiovisual para aprender, siendo incluso más llamativo y digerible para ellos que el escuchar varias horas sentados a un profesor en un aula. Aun así, con todo esto, esta forma de video tradicional en cierta forma es limitada ya que solo les permite a las personas reproducirlo, pausarlo o rebobinarlo. Es por ello que a partir de aquí se abre la incógnita de ¿qué pasaría si de ser simples espectadores pasamos a formar parte del vídeo que estamos viendo?, esta es una de las grandes ventajas que ofrece el Video Interactivo, y es que al tener las características didácticas que ofrecen tanto la tecnología del video como la informática, sus usos se multiplican a tal punto de crear una estructura más llamativa y por lo tanto es capaz de atraer mejor la atención del usuario.

Ahora bien, viéndolo desde la perspectiva de las necesidades que tiene el Centro de Tecnologías Educativas y Pedagógicas (CETEP) de permanecer a la vanguardia en el tema de innovación pedagógica dentro de la Universidad del Magdalena, se puede usar el

prototipo de Video Interactivo como una herramienta en donde converjan Objetos Virtuales de Aprendizaje y herramientas tecnológicas como lo son las infografías, sistemas de gamificación, geomaticas, blogs, animaciones, entre otras, llevando así a que el interactuar con este tipo de videos se convierta en una experiencia realmente enriquecedora. En sí, los usos que se le puede dar al video interactivo en el sector educativo son muchos, dentro de los cuales se destacan los siguientes:

1. Es posible incluir vínculos para que, al pulsar sobre una zona del video, redirija a los alumnos a una página web en la que puedan ampliar el contenido sobre el que están aprendiendo.
2. Se pueden generar diferentes rutas dentro del video. Es fácil incluir zonas en las que, al pulsar, redirijan a los estudiantes hasta otra zona del video. De esta manera, se podría plantear una pregunta, y en función de la respuesta elegida por ellos, éstos verían una secuencia del video u otra.
3. Cuestionarios. Gracias a la posibilidad de crear encuestas, le será también muy sencillo crear cuestionarios que sus alumnos podrán resolver directamente sobre el video. (Moncada, 2018)

Ante todo esto, nos deja claro que con esta herramienta la relación docente - alumno pasa a otro nivel en el sentido que por medio de esta, se le está ofreciendo al estudiante alternativas diversas y atractivas de aprendizaje a las usadas normalmente en el sistema de enseñanza. Por lo que para el docente, captar la atención de sus alumnos en un



## 9. IMPACTOS ESPERADOS:

- Mejorar el impacto de los productos audiovisuales que abarcan todo lo relacionado a los Objetos Virtuales de Aprendizaje, OVAS.
- Aportar creativamente en los registros audiovisuales del CETEP.
- Hacer más elocuentes el desarrollo y acompañamiento de los coaching con los docentes en el diplomado de innovación.
- Entregar los desarrollos audiovisuales en los tiempos establecidos en el cronograma.
- Crear un ambiente solidario en el equipo de trabajo de la organización.
- Sentar las bases sólidas para la implementación de los videos interactivos dentro de la dependencia.

## 10. RESULTADOS AUDIOVISUALES

### Máquinas de autopréstamo - Biblioteca Germán Bula Meyer

Este video fue realizado con fines explicativos para que los estudiantes conocieran la nueva forma de acceder al préstamo de los libros de la Biblioteca Germán Bula Meyer a través de la máquina. En él me encargué en parte de la producción en la asistencia de fotografía y en la post producción realizando algunos motion graphics para apoyar la consecución de este.



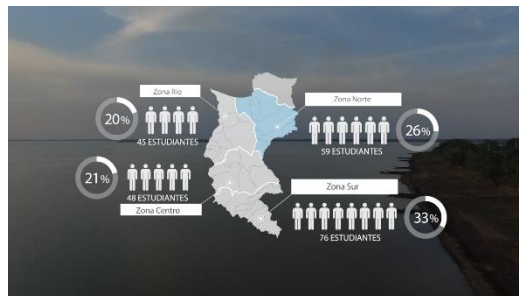
### Météo à Santa Marta - María Clara Lacouture

Video realizado como material educativo en el que dos alumnos de francés presentan a estilo noticiario el pronóstico del clima de un día en Santa Marta en dicho idioma. En el que me encargué en la parte de producción asistiendo en la grabación de los alumnos y en la parte de postproducción diseñando el fondo y las animaciones que acompañan al pronóstico del clima.



### Talento Magdalena – Universidad del Magdalena

Video realizado para la Universidad del Magdalena para dar a entender los pocos recursos financieros que obtiene la universidad en comparación con otras universidades públicas por parte del gobierno, y a su vez de mostrar como el programa Talento Magdalena sirve para incentivar la educación superior y reducir las brechas de exclusión en los jóvenes del departamento del Magdalena. En este video me encargué en la parte de postproducción, realizando algunas animaciones y motion graphics.



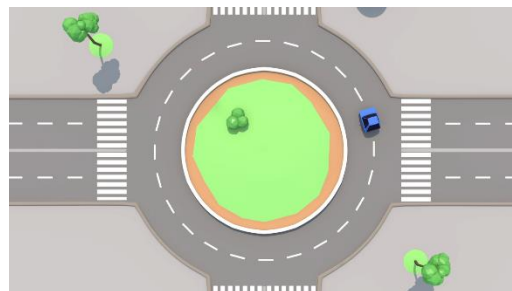
### Proyecto Multiglosa Caribe - Angélica Hoyos

Este grupo de cuatro videos (uno introductorio y tres tutoriales) se realizó con el fin de apoyar al Programa de Antropología para la difusión de las lenguas en el Caribe colombiano como un espacio interactivo que pretende también facilitar el conocimiento y el trabajo en plataformas digitales para la revitalización de las lenguas maternas. En este proyecto me encargué de la parte de producción y postproducción, en la parte de filmación y motion graphics utilizados en los videos.



### ¿Qué es el Movimiento Circular Uniforme? - OVA Eugenio Castellón

Video realizado para el docente Eugenio Castellón adscrito a la Facultad de Ingeniería en donde se explica en que consiste el Movimiento Circular Uniforme. En donde me encargué de realizar la animación 3d del mismo.



### Seminario Taller aplicado I - Lilia Cepeda

Grupo de dos videos realizados para la docente de la Universidad del Magdalena Lilia Cepeda para dar a conocer a sus estudiantes cuáles serán las actividades a realizar en clases. En el que me encargué de realizar la producción y la postproducción de la animación 2d.



### ¿Qué es el Interés Compuesto? - OVA Edwin Rodríguez

Video realizado para el docente Edwin Rodríguez adscrito a la Facultad de Ingenierías de la Universidad del Magdalena en donde se explica el tema de Interés Compuesto. En este video me encargué de realizar la producción y la postproducción de la animación 2d.





### ¿Qué es la Ruta Priorizada? - Dehumanos

Video diseñado para el Blog Dehumanos dirigido por la docente Cynthia Quintada adscrita a la Facultad de Humanidades de la Universidad del Magdalena. En este video me encargué de realizar la producción y la postproducción de la animación 2d.



### Negociando en la Interculturalidad - Kathy Igrorio

Conjunto de dos videos de la Docente Kathy Igrorio en el marco del Diplomado en innovación educativa con TIC en donde se narra algunos de los aspectos importantes de la cultura asiática. En el que me encargué en la parte de la producción en asistencia de grabación y en la parte de postproducción en la edición y creando los gráficos animados para estos.



### Gastronomy and Accounting Challenge - Experiencia Jorge Fontanilla

Experiencia del docente Jorge Fontanilla sobre la implementación de las TIC en el aula.

En el que me encargué de la asistencia de grabación.



## 11. CONCLUSIONES Y LÍNEAS FUTURAS

1. El trabajo realizado fue bastante funcional en la medida en como el motion graphics aplicado en los OVAS y videos institucionales pudo hacer de estos videos más dinámicos a la vez que ayudaban a darle un aire fresco y aclarativo de lo que sería mostrar en sí.

2. La combinación de motion graphics, animación y video logran evocar una sensación de frescura que hace que el espectador entre en un estado de dinamización con el video que está observando por lo que la retención de la información que este le está brindando será mucho mayor.
3. Un elocuente trabajo en equipo al momento de realizar un proyecto ayuda a que este fluya con mayor rapidez y precisión debido a la coordinación que se entrelaza en las personas que lo conforman.
4. El hecho de plasmar a los docentes dentro una animación como un personaje caricaturizado para exponer un tema específico aporta mayor diversión y dinamismo al proceso de enseñanza-aprendizaje para con el estudiante.

Por lo que respecta a las líneas futuras, es muy probable que a partir de la propuesta descrita en este informe acerca de los videos interactivos, la entidad se vea interesada en ahondar mucho más sobre ella debido a que su aplicación en el ámbito educativo sería una nueva fuente de innovación pedagógica que se podría aplicar en Objetos Virtuales de Aprendizaje de los docentes que estén interesados en nuevas formas de captar la atención de sus estudiantes. Por ello, la aplicación de los Videos Interactivos podría pasar como una fase de experimentación en la que a modo de investigación, ensayo y error se vaya llegando a resultados cada vez más complejos estructuralmente y realmente satisfactorios tanto para la entidad y como para los docentes.

## **12. CRÍTICA DEL TRABAJO REALIZADO**

Podría decir sin lugar a dudas que durante el transcurso de los 4 meses de práctica me acoplé bastante bien a las necesidades que la dependencia del CETEP exigía, quizás en un principio me faltó un poco de interacción y comunicación con el equipo de trabajo, pero con el pasar de los días esto fue mejorando y por ende la velocidad en relación con la realización de los proyectos también. En sí, fluí con ellos bastante bien por lo que me permitió coordinar todo con bastante facilidad. Ahora bien, hablando más específico de los roles asignados, desde un principio las animaciones realizadas alcanzaron los resultados previstos e incluso superaron algunas expectativas por lo que fue una motivación para seguir mejorando en ese aspecto aún más.

Por otra parte, en la parte de preproducción en un principio me faltó un poco más de sumergimiento para con los proyectos que se iban a desarrollar, pero esto fue mientras me acoplaba y entendía a fondo realmente todo lo que desarrollaba la dependencia y las funciones que realizaban con los docentes, esto con el tiempo fue mejorando, por lo que una vez conociendo las necesidades de los docentes pude proponer desde mi punto de vista nuevas formas de realizar algunos objetos virtuales de aprendizaje. Con esto también viene el tema de generar la propuesta en general para el mejoramiento de algún aspecto en la dependencia. Fue luego de unos 3 meses en donde ya pude conocer a fondo todos los elementos que se usaban para la innovación pedagógica dentro de la dependencia, por lo que fue ahí cuando pude visualizar la herramienta TIC de los Videos Interactivos, los cuales podían acoplar muchas de las herramientas que la entidad estaba

realizando en una sola. Quizás ahí estuvo mi más grande limitación, y es que por debido a circunstancias externas tuve que terminar la práctica en menor tiempo de lo estipulado por lo que no pude llevar la propuesta a cabo en el transcurso de la práctica, pero si al menos dejar las bases y una ruta de navegación para que se pueda aplicar en la entidad en un futuro cercano, innovando dentro de ella y por ende atribuyendo a su crecimiento.

### 13. BIBLIOGRAFÍA

Tácticas CETEP - Unimagdalena (s.f.). ¿Qué es el CETEP? Recuperado de <http://cetep.unimagdalena.edu.co/index.php/cetep/que-es-el-cetep>

Hernández, V. (2017). *5 Herramientas para crear video interactivo*. Recuperado de <http://elearningmasters.galileo.edu/2017/10/05/herramientas-para-video-interactivo/>

Video Interactivo. (s.f.). Recuperado de [https://es.wikiversity.org/wiki/Video\\_Interactivo](https://es.wikiversity.org/wiki/Video_Interactivo)

La importancia de utilizar videos interactivos para mejorar tu engagement. (Diciembre de 2017) Recuperado de <https://coobis.com/es/cooblog/utilizar-videos-interactivos-para-mejorar-engagement/>

Moncada, A. (2017). *¿Cómo hacer videos interactivos para utilizarlos en el aula de clase?*. Recuperado de <https://compartirpalabramaestra.org/blog/como-hacer-videos-interactivos-para-utilizarlos-en-el-aula-de-clase>

### 14. ANEXOS

1. Fotografías tomadas en el área de prácticas en las que me encuentro realizando proyectos para la dependencia del CETEP.